T. 5.

5

UN MUNDO DE SIGNOS

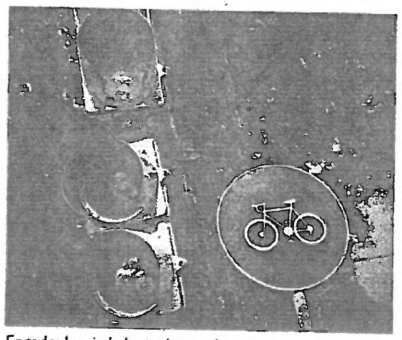
Nuestro mundo está repleto de diferentes tipos de signos: palabras, señales de tránsito, gestos, etc. Aun los espacios naturales ofrecen marcas capaces de volverse signos para un observador: huellas de animales o la orientación del sol. Pero ¿qué son los signos? Los signos permiten representar ideas o cosas y son el elemento clave de la comunicación humana.

El signo es el elemento básico de los estudios sobre el lenguaje. Sin embargo, su definición ha sido siempre objeto de debates entre diferentes autores y teorías. En principio, un signo es algo que representa una cosa o idea. Por ejemplo, la Bandera nacional remite a la idea de "nación", a un conjunto de valores. Además, un signo requiere ser reconocido por una persona, un grupo o una sociedad para que signifique algo. Por ejemplo, los pájaros siempre vuelan cerca de la costa, pero solo se volvieron signo cuando la flota al mando de Cristóbal Colón asoció esos pájaros con la proximidad de tierra firme.

La primera aproximación que surge al estudiar los signos es que se clasifican de diferentes formas. Por ejemplo, existen signos:

- Verbales (las palabras) o no verbales (un gesto, como un guiño del ojo).
- Según los sentidos con que se perciben: ópticos (un cartel), sonoros (un grito, una sinfonía), táctiles (el alfabeto Braille), olfativos (el olor a gas, un perfume), gustativos (un sabor fuerte que indica que una fruta es venenosa).
- De origen natural (una columna de humo, un dolor de garganta) o cultural (una danza, un cartel).
- Basados en códigos fijos y explícitos para un grupo (banderines del guardavidas, semáforos) o realizados de acuerdo con criterios subjetivos (una pintura).
- Producidos intencionalmente como signos (un poema, el bastón presidencial) o no (las ojeras pueden significar "cansancio").
- Reproducibles (una palabra, una pieza de teatro) o únicos (la Gioconda, de Leonardo Da Vinci).

Ahora bien, estos criterios no son exhaustivos y siempre habrá signos que los cuestionen. Por ejemplo: una pieza teatral es infinitamente reproducible porque hay un guion, pero ¿no es también un signo único cada vez que un grupo de actores la representa? Una pintura responde a la expresión del artista, pero ¿no hay implícitos en ella códigos de un estilo pictórico o de los gustos de la época? La complejidad y variedad de los signos hace que la definición de signo se vuelva problemática y objeto de diversas teorías.



En todas las ciudades podemos observar signos como señales de tránsito e indicaciones por dónde transitar.

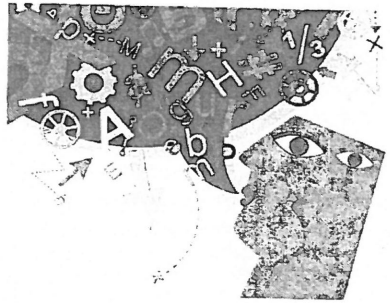
Los signos, el lenguaje y la comunicación humana

Un lenguaje es un conjunto de signos que pueden utilizarse para la comunicación. En la vida social es posible encontrar distintos tipos de lenguajes: gestual, pictográfico, icónico, etcétera. El verbal es específicamente humano, y posee como rasgo central su capacidad de **simbolizar**, es decir, de utilizar una cosa como signo, en representación de otra.

Un símbolo se distingue de una señal. La **señal** es un hecho físico vinculado a otro de forma natural (un rayo, por ejemplo, anuncia una tormenta eléctrica), y es reconocida por animales y por humanos. El símbolo, en cambio, implica una **convención**: además de percibirlo con los sentidos, se lo interpreta. El rayo puede simbolizar, para cierto grupo, la ira divina.

En la Antigüedad griega, los signos se consideraban como etiquetas que designaban cosas o ideas. Las cosas poseían un sentido propio y el signo venía a nombrarlas. En cambio, en la actualidad se entiende que el lenguaje es fundamental en la constitución misma de la realidad. Por ejemplo, describimos un paisaje natural por partes: una montaña, un árbol, una roca. Pero esas "partes" que nos parecen dadas se recortan del paisaje solo porque tenemos palabras para referirnos a ellas. Es decir que no están ahí independientemente de su nombre: el lenguaje las produce fragmentando y describiendo el paisaje natural completo.

Entonces, para los humanos no existe acceso directo al mundo, sino que la relación con la realidad se encuentra siempre mediada por las palabras. El lenguaje es además la **interfaz**, es decir, un lugar de mediación entre las personas, porque sin palabras o gestos no sería posible interactuar con los demás. Por ejemplo, un bebé aprende las reglas de la lengua y de la sociedad. Recibe de su entorno palabras para referirse a las cosas y a sus sensaciones, y gracias a ellas se vincula con el mundo: aprende a pedir, se ríe de una broma, etc. Así, a través de la lengua, cada ser humano incorpora las normas y las costumbres de la sociedad en la que vive.



El pensamiento se estructura a partir del lenguaje. Este le provee las categorías para representar la realidad.

El interés histórico por los signos

Históricamente, los signos y el lenguaje han sido objeto de atención y de estudio. Ya en la Antigüedad griega los filósofos se preguntaban acerca del lenguaje: ¿es natural o surge de una convención? Hasta fines de la Edad Media el interés estuvo centrado en estas cuestiones filosóficas o en la etimología de las palabras, pero no se elaboraron categorías (como las gramaticales) que permitieran un análisis desarrollado.

A comienzos del siglo XIX, se descubrió el **sánscrito**, una lengua antigua que mostró la existencia de un parentesco entre el griego, el latín y las lenguas europeas modernas. Esto impulsó el estudio comparativo de las gramáticas de distintas lenguas con métodos cada vez más rigurosos. Los lingüistas de entonces estudiaron la historia y la evolución de las lenguas.

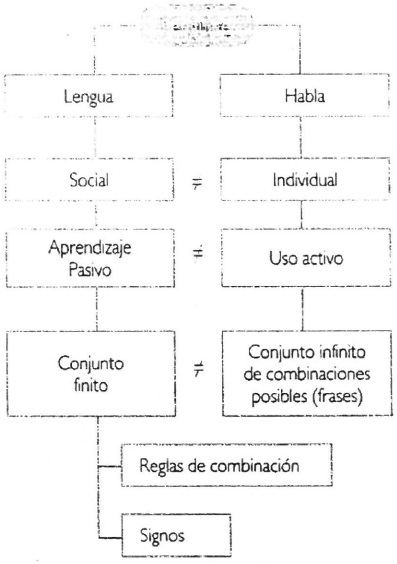
En contraposición a ese enfoque histórico, el lingüista suizo Ferdinand de Saussure formuló, a inicios del siglo XX, nuevas preguntas acerca de la lengua: ¿cómo funciona? ¿Cómo se puede transformar en el tiempo y seguir siendo la misma? A partir de estos interrogantes la lingüística entró en una nueva fase, donde ya no se interesaba por la evolución de las lenguas, sino por la **lengua** entendida como un sistema de relaciones entre signos.

La relevancia de Saussure y el nacimiento de la lingüística moderna

En su *Curso de lingüística general*, dictado entre 1906 y 1911, Ferdinand de Saussure (1857-1913) proyectó una ciencia para el estudio de los signos y de las leyes que los rigen en la vida social: la **semiología** (del griego *semeion*, "signo", y *logos*, "saber"). Dentro de la semiología, se dedicó a la **lingüística**, dado que consideró a la lengua como el más importante de los sistemas de signos.

Lenguaje, lenguaje y habla

Para Saussure, el lenguaje se divide en **lengua** y **habla**. El habla es individual, es decir, depende del uso activo que los hablantes hagan de la lengua. En cambio, la lengua es la parte social del lenguaje: es fruto de una convención, los hablantes deben aprenderla y no pueden modificarla individualmente. Entonces, el habla se realiza en actos concretos, requiere que alguien diga algo, mientras que la lengua es un sistema que, aunque las personas no lo tienen presente cuando hablan, se encuentra depositado en sus mentes y organiza su manera de comunicarse.



Según la perspectiva de Saussure, la lengua tiene una definición doble:

- Es una **institución social** regida por reglas, comparable con otras instituciones, como la escuela o el ejército.
- Es un **sistema de signos** que permite comunicar ideas, comparable a otros sistemas de signos, como los rituales religiosos o las normas de aviación. Sin embargo, la lengua es el más importante y abarcativo de estos sistemas, porque los acompaña en todo momento y puede hablar de todos ellos. Por ejemplo, la lengua puede describir una imagen o explicar un ritual. En cambio, sería imposible explicar una ley matemática con gestos.

La lengua se compone de un conjunto limitado de signos lingüísticos (similar a un diccionario) y de reglas gramaticales que permiten algunas combinaciones y prohíben otras. Por ejemplo, se puede decir "el gato es negro" pero no "el es gatos negra". Se puede establecer una comparación con el ajedrez. En él, un conjunto fijo de piezas y de reglas pautan cómo se las puede mover y forman un sistema. El sistema permite que se jueguen infinitas partidas diferentes (es decir, realizaciones individuales equivalentes al habla) y no se altera por más que los jugadores sean buenos o malos.

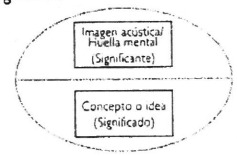
El signo lingüístico

El sistema de la lengua está compuesto por un tipo de signo específico: el **signo lingüístico**, que se define como la unión de una imagen acústica (o significante) con un concepto (o significado).

Ambos son psíquicos o mentales (no se confunden con el nombre y la cosa). El **significante** es la huella mental que los hablantes poseen del sonido del signo. El significante del signo "manzana" es el "sonido manzana" grabado en nuestra memoria, como cuando nos decimos internamente la palabra sin pronunciarla.

El **significado** es también psíquico y, si volvemos al ejemplo del diccionario, equivaldría a la definición del término. En el signo "manzana" el significado es la "idea de manzana" (y no las manzanas reales).

Signo lingüístico



Si bien significante y significado son diferentes, están indisociablemente unidos dentro del sistema de la lengua: su unión es el **signo**.

El signo lingüístico es definido como **arbitrario** porque significante y significado no tienen ningún lazo natural, sino que su relación es resultado de una convención. Por ejemplo, no hay ninguna razón para que el significante "gato" esté asociado al "concepto gato". En inglés este concepto está asociado al significante *cat*, en francés a *chat*, etc., y no tendría sentido decir que "gato" representa mejor a un gato que *chat* o *cat*.

La lengua: un sistema de diferencias

Un concepto central de la lingüística es el de **valor**, que tiene una estrecha relación con el de **sistema**. Como vimos, un sistema está compuesto por un conjunto de elementos y de reglas. Dentro del sistema, ningún elemento se define por sí mismo, sino por la relación de oposición que tiene con los demás.

Así, un significante se define por su diferencia respecto de otros significantes que lo rodean: reconocemos que alguien dijo "casa" porque no dijo "masa", "pasa", "cara" ni "cama". Lo mismo ocurre con los significados de "casa", que no serían ni "departamento", ni "mansión", ni "castillo", etcétera.

Entonces, la lengua es un sistema cuyos elementos –los significados y los significantes unidos en signos– no se definen por sí mismos, sino por oposición al resto. En otras palabras, **la lengua es un sistema de diferencias** donde lo importante no son tanto los elementos sino sus relaciones.

El valor de las relaciones: sintagmáticas y paradigmáticas

En la lengua lo principal son las relaciones. Existen dos tipos: de **combinación** y de **asociación**.

Las relaciones de combinación o **sintagmáticas** remiten a las relaciones entre los sonidos cuando se combinan para formar una palabra, o entre las palabras cuando se suceden en una frase. Al resultado de esta combinación se lo llama sintagma, y en su formación rigen reglas de combinación, como las de coordinación de género y número.

De este modo, la lengua ordena que un sintagma que comienza con *Todas las mañanas yo...* deba continuar con un verbo conjugado en primera persona del singular, como desayuno. ¿Y cómo se sabe que ese verbo está en primera persona del singular? Porque se opone a otros, como *desayunar, desayunás, desayunamos*: es decir, por su valor diferencial respecto de otros elementos del sistema.

En cambio, las relaciones de **asociación** o **paradigmáticas** se generan en la memoria de los hablantes, donde se almacena la lengua. Toda palabra remite a muchas otras palabras, incluso aunque no sean dichas o expresadas. Estas evocaciones mentales son potencialmente infinitas y no tienen un orden predeterminado. Por ejemplo, el significado de "gris" puede asociarse a "blanco" – "negro" – "rojo" o a "ciudad" – "humo" – "contaminación" (nivel del significado), pero también a "anís" – "París" – "nariz" o a "grilla" – "grito" – "grifo" (nivel del significante). A estas series se las denomina **paradigmas**.

ACTIVIDADES

1. A partir del ejemplo de "gris", construyan paradigmas para el significante y el significado de "hijo", "googlear" y "Argentina".

La semiótica de Peirce

La semiótica es la ciencia general de los signos. Como las palabras siempre fueron los signos más destacados, durante mucho tiempo su estudio se mantuvo confundido con el del lenguaje. Gracias al aporte del filósofo estadounidense Charles S. Peirce (1839-1914), la semiótica se constituyó como disciplina autónoma. Para Peirce, toda la experiencia humana se organiza mediante signos: cuando pensamos o percibimos con los sentidos, lo que hacemos en realidad es relacionar signos.

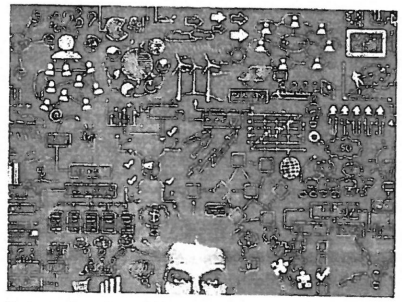
La semiótica peirceana estudia la **semiosis**, definida como una red ilimitada de signos, donde un signo remite a otros, y estos a otros, y así infinitamente. Es como en un diccionario, donde una palabra es definida mediante otras palabras, que a su vez se definen mediante otras palabras. Es decir que algo, para ser signo, tiene que poder ser traducido a otros signos.

El signo triádico

Peirce define el signo como *algo que está para alguien* en lugar de *otra cosa*. Para el autor, el signo es una entidad triádica, es decir, compuesta por la relación de tres elementos: **representamen** (algo en lugar de), **objeto** (otra cosa) e **interpretante** (para alguien).

El representamen es el signo que tomamos como punto de partida. Cuando lo percibimos, nos hacemos una idea determinada: Peirce la llama interpretante. El interpretante no es el intérprete o persona que comprende el signo, sino que es el sentido mismo del signo, es decir, el efecto que resulta de la relación entre representamen y objeto. El objeto es aquello representado por el representamen: el representamen está en su lugar (para alguien). Pero la relación representamen/objeto no es fija, dependerá de cuál sea el interpretante.

Por ejemplo: vamos a una boda y vemos los anillos preparados sobre la mesa. Allí, los anillos (representamen) remiten al matrimonio (objeto) porque el interpretante es la ceremonia de casamiento. Dicho de otro modo, para la ceremonia de casamiento, el anillo como representamen tiene por objeto el matrimonio. Sin embargo, ese mismo anillo (representamen) para un cuento fantástico (interpretante), puede representar superpoderes (objeto).



En la semiosis ilimitada, no está dicho de antemano cómo deben vincularse entre sí los signos ni qué función habrán de cumplir. Un elemento que en una tríada ocupaba el lugar de interpretante, puede en otra tríada funcionar como representamen.

¿SEMIOLOGÍA O SEMIÓTICA?

A pesar de sus diferencias, los aportes de Peirce y Saussure están en la base de las investigaciones contemporáneas acerca de los signos.

Saussure propuso el estudio general de los signos –la semiología– pero se concentró en la lengua, que se impuso como sistema de signos modelo. En cambio, Peirce planteó desde el inicio una semiótica no restringida a las palabras, donde todo puede ser analizado como signo. Peirce quería saber cómo pensamos y percibimos, mientras que Saussure se interesó por el funcionamiento de la lengua.

De esta manera, Saussure afirmaba que el signo era la unión biunívoca de dos elementos mentales: significado y significante, y que, para significar, un signo tenía que relacionarse con otros de acuerdo con las reglas convencionales de la lengua. Por su parte, Peirce afirmaba que un signo es una relación triádica, cuyos elementos pueden, a su vez, ser también signos. Las relaciones entre los signos no están determinadas por reglas fijas, sino que son dinámicas, variables.

Sin embargo, ambos autores comparten la idea de que en el mundo humano no es posible un acceso no codificado a los objetos, es decir que nuestra relación con la realidad está siempre mediada por signos.

Una clasificación de los signos: icono, índice y símbolo

Peirce realizó diferentes clasificaciones de los signos. En una de ellas los agrupa según la relación que el representamen mantiene con su objeto. Veamos los tres casos: íconos, índices y símbolos.

Los íconos. La relación que se establece entre el representamen y el objeto es de **analogía**, es decir, de parecido, como una caricatura que es signo de la cabeza de una persona. Los mapas o la mímica son otros casos de estos signos icónicos. En la lengua, onomatopeyas como "guau" o "cuac", que imitan el sonido del perro o del pato, son también ejemplos de iconicidad.

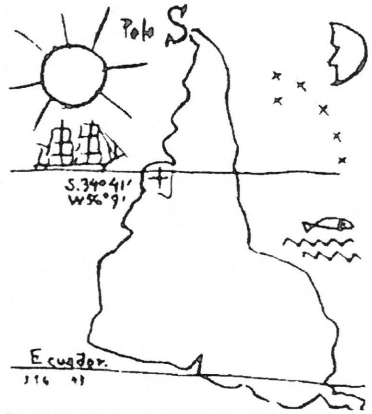
Los índices. Existen otros signos donde el vínculo entre representamen y objeto se da por **contigüidad**. Por ejemplo, un hueco en una almohada es un signo que tiene por objeto la cabeza de una persona, pero no porque se le parezca, sino porque indica que la cabeza estuvo allí. Otros casos de estos signos, llamados índices, son las pisadas en la arena, las huellas digitales o un rayón en la pared. También, como vimos en la página anterior, en la lengua los deícticos funcionan como índices porque señalan algo que está fuera del enunciado: la situación de enunciación.

Los símbolos. Por último, existen representámenes que se asocian con su objeto por **convención o ley**: son los símbolos. Por ejemplo, la palabra "cabeza" tiene por objeto a la cabeza, pero no porque se le parezca ni porque le sea contigua, sino porque existe un acuerdo que sostiene esa relación. Además de las palabras, las señales de tránsito, las banderas nacionales o la balanza como símbolo de la justicia son casos de símbolos.

Ahora bien, en la vida social los signos son complejos y no responden exclusivamente a una sola categoría. Por ejemplo:

–Una cicatriz puede ser índice de un accidente, pero puede simbolizar en ciertos contextos la valentía de un guerrero.

–Un mapa es icónico respecto del territorio que representa porque imita sus contornos, pero puede también ser un símbolo, como en el caso del mapa invertido que evidencia la arbitrariedad de la representación.



La obra del artista uruguayo Joaquín Torres García se utiliza para mostrar que en la representación de América (supuestamente icónica) se naturaliza la superioridad de los países del norte por sobre los del sur, cuando en realidad es una representación arbitraria del territorio.

PEIRCE EN LA ARGENTINA: ELISEO VERÓN Y LA SEMIOSIS SOCIAL

La semiótica peirceana tuvo en la Argentina un importante difusor: Eliseo Verón (1935-2014). Filósofo y sociólogo, retomó a la semiótica para producir en la década del '70 una teoría de los discursos sociales que explicara cómo se produce el sentido en la sociedad. Verón afirmaba que la realidad de lo social se construye en la semiosis, lo que significa que no hay nada en la sociedad que no esté atravesado por los signos: toda producción de sentido es social y en todo hecho social se produce sentido. Por ejemplo, un pañuelo blanco puede ser un representamen que, de acuerdo con el interpretante de los derechos humanos, tiene por objeto a las Madres de Plaza de Mayo. Cuando las Madres usaron por primera vez el pañuelo, no solo estaban reclamando por sus hijos: estaban también produciendo sentido.

En la comunicación, entonces, se ponen en juego procesos complejos de producción de sentido, y estas clasificaciones permiten analizar algunos de ellos.

El análisis de la cultura de masas a partir de un modelo semiológico

A mediados del siglo XX, el francés Roland Barthes (1915-1980) empezó a estudiar fenómenos cotidianos de la sociedad contemporánea, como la publicidad, la moda, la televisión o la fotografía. Afirmaba que los objetos culturales conforman sistemas de comunicación, como los códigos de vestimenta que permiten clasificar las prendas y a las personas que las portan. Por ejemplo, decimos que alguien está "mal vestido" porque su ropa no se adecua a una regla implícita que define qué es el "buen gusto" en un momento dado.

Barthes se propuso realizar el proyecto de Saussure de una ciencia general de los signos o **semiología**, que estudiase cómo las personas dan sentido a las cosas. La semiología considera que cualquier objeto puede ser signo, en tanto significa algo dentro de la cultura.

De esta manera, Barthes encontró útil pensar los sistemas de signos con el modelo de la lengua: compuestos por un número limitado de signos y de reglas a partir de los que se puede producir un número infinito de combinaciones.

En la moda, los colores son signos que pueden combinarse de acuerdo con las reglas que varían en cada temporada. Que el rosa esté de moda un año y que al año siguiente parezca vulgar, no tiene que ver con algo propio del color rosa, sino con un cambio de la posición del rosa respecto de los demás colores dentro del sistema.

La publicidad: un mensaje complejo

Barthes analizó también la especificidad del mensaje publicitario. La mayoría de las publicidades gráficas envían tres mensajes que recibimos simultáneamente:

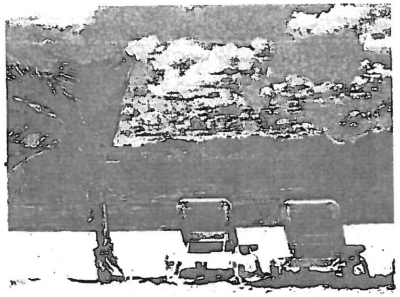
El **mensaje lingüístico** acompaña a las imágenes cumpliendo dos posibles funciones:

–**de anclaje:** las palabras fijan el sentido de las imágenes, dado que estas son polisémicas, es decir, pueden evocar múltiples sentidos. En la publicidad de esta página el texto obliga a asociar la imagen con el Caribe, evitando interpretaciones alternativas.

–**de relevo:** aquí la palabra complementa a la imagen. En el cómic o en el cine, si se elimina el diálogo o las imágenes se pierde el sentido: se requiere de ambos a la vez.

La **imagen denotada** refiere a la imagen en su literalidad: la foto de la palmera denota un árbol tropical. La denotación provoca una ilusión de transparencia entre el signo y lo representado, su referente, que genera el efecto de una neutralidad valorativa de la imagen. Sin embargo, no existe una denotación pura: ninguna imagen es inocente, sino que siempre sirve como soporte de un mensaje connotado.

La **imagen connotada** o simbólica refiere a los sentidos culturales que se relacionan globalmente con lo representado. En la foto, las palmeras remiten de inmediato a relax, al ocio, al placer, etc. Esta asociación casi automática no deriva del sentido literal de la imagen, sino de hábitos culturales fijados por repetición: en todas las publicidades de viajes al Caribe hay palmeras, y este lugar solo aparece como un sitio para vacacionar, borrándose todos sus otros rasgos (como los aspectos históricos de la región). La connotación se apoya en la denotación para pasar desapercibida: de allí el poder de la publicidad para naturalizar valores y representaciones sociales.



Publicidad sobre las playas del Caribe, en América Central.

Los mitos en la sociedad actual

Barthes publicó el libro *Mitologías*, una serie de artículos entre 1954 y 1956 donde reflexionó acerca de los mitos en la sociedad francesa, basándose en temas de actualidad: publicidades, exposiciones, películas, entre otros.

El autor definió al **mito contemporáneo** como un mensaje que convierte lo histórico y lo social en natural, universal o eterno, en suma, que presenta como evidente algo que es producto de una convención.

El análisis y la crítica de los mitos son necesarios porque ellos naturalizan y legitiman las relaciones de desigualdad entre los grupos sociales, relaciones propias de la sociedad capitalista. En otras palabras, los mitos generalizan los intereses de los grupos más poderosos, es decir, hacen que las ideas de un grupo reducido aparezcan como el "sentido común" de todos, como lo que está "bien" o lo "evidente". Mediante estos estereotipos, los grupos dominados incorporan los valores dominantes de la sociedad.

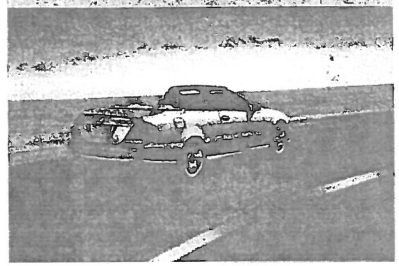
Para derribar esas falsas evidencias, Barthes combinó la intención crítica con un análisis semiológico inspirado en la lingüística saussureana, y llamó a este proyecto una "semiología general del mundo burgués", es decir, de la sociedad contemporánea bajo el sistema capitalista.

LA ESTRUCTURA SEMIOLÓGICA DEL MITO

Lengua	1. Significante / 2. Significado	
	3. Signo (sentido)	II. SIGNIFICADO
Mito	I. SIGNIFICANTE (forma)	(concepto)
	III. SIGNO (significación)	

La lengua es el principal sistema de signos, y el lenguaje mítico, agrega Barthes, es un sistema semiológico segundo. El mito se adhiere a cualquier signo existente –una palabra, un film, un objeto–, y lo convierte en un significante (llamado ahora **forma**) al que le asigna un nuevo significado (**concepto**). La significación de esta unión es el **mito**.

UNA MITOLOGÍA: "JUGUETES"



Los juguetes habituales son esencialmente un microcosmos adulto; todos constituyen reproducciones reducidas de objetos humanos, como si el niño solo fuese un hombre más pequeño al que se debe proveer de objetos de su tamaño. El juguete siempre significa algo y ese algo siempre está totalmente socializado, constituido por los mitos o las técnicas de la vida moderna adulta: ejército, radio, medicina (maletines de médico en miniatura), escuela, peinado artístico (cascos rizadores), transportes (trenes, motonetas), ciencia (juguetes marcianos).

Barthes, R, *Mitologías*, (adaptación), Buenos Aires, Siglo XXI Editores, [1957] 2014.

Por ejemplo, un auto (signo) es un medio de transporte, pero la cultura puede hacerlo el significante (forma) de otros conceptos, como "masculinidad". Cuando vemos la publicidad de un auto y no nos llama la atención que siempre sean hombres los que manejan, es porque el mito logró naturalizar la asociación entre automóvil y varón. Esta asociación connota a su vez que, así como es natural que el varón conduzca el auto, también es normal que esté "al volante" de las demás situaciones de la vida, y que la mujer ocupe un lugar subordinado.

ACTIVIDADES

1. A partir de la lectura de Barthes, ¿cómo interpretan el mito en los "Juguetes"? ¿Qué les parece que se naturaliza y cómo?

2. Así cómo Barthes dice que la moda es un sistema, se podría decir lo mismo de los alimentos y de la decoración de las casas. ¿Qué signos y reglas los componen? Piensen ejemplos. ¿Qué otros sistemas se les ocurren?

Otros enfoques: el psicoanálisis de Freud y Lacan

Sigmund Freud (1856-1939) fue un médico y neurólogo austríaco, fundador del psicoanálisis. A fines del siglo XIX estudió casos de mujeres con partes del cuerpo paralizadas que la medicina no podía explicar. Freud concluyó que se trataba de síntomas que estaban relacionados con traumas infantiles reprimidos que retornaban años después bajo formas misteriosas. Como estas dolencias no tenían causas físicas, no podían recibir tratamiento médico. En cambio, Freud descubrió que se podía **interpretar** esos síntomas tomándolos como **signos**: ¿qué significa ese brazo paralizado? ¿A qué recuerdo conflictivo pero negado remite?

El psicoanálisis estableció a partir de este descubrimiento que los individuos están dominados por una fuerza que no pueden controlar y que desconocen, que contribuye a dar forma a sus deseos, sus emociones, sus pensamientos: el **inconsciente**. Este no se manifiesta solo a través de este tipo de síntomas, sino que también aflora en la vida cotidiana de todos mediante los sueños, los olvidos, las equivocaciones, etcétera.

En 1900, Freud publicó una obra clave: *La interpretación de los sueños*. Allí, sostenía que los sueños no eran puro absurdo, sino que tenían un sentido relacionado con la historia particular de cada individuo, especialmente con sucesos ocurridos en la infancia y, luego, olvidados. Freud tomaba a los sueños como un jeroglífico que era necesario descifrar. ¿Cómo? A diferencia de la tabla de la quiniela, donde las relaciones son fijas (por ejemplo, donde al significante "loco" le corresponde siempre el mismo significado: "22"), para Freud los elementos soñados no tenían un sentido único para todas las personas, sino que había que tomar cada sueño e interpretarlo con la ayuda del soñante: a esta técnica la llamó "asociación libre".

A mediados del siglo XX, la lingüística se convirtió en el modelo de ciencia para distintas disciplinas. En el psicoanálisis, el francés **Jacques Lacan** (1901-1981) relacionó el método interpretativo de Freud con la lingüística saussureana y reformuló algunos puntos de esta última.

Para Freud, los elementos del contenido manifiesto del sueño (es decir, tal como lo recordamos al despertar) solo adquirían sentido cuando el soñante los ponía en relación con otros elementos, como por ejemplo recuerdos. Entonces Lacan afirma que si se toman esos elementos como **significantes**, hay que reformular el concepto de signo: para cada significante ya no corresponde un significado fijo, sino que el significado aparece como resultado de la relación entre significantes. Por ejemplo: *¿Me das una mano... que me resbalo? ...con la tarea de matemática?* En el ejemplo, no sabemos cuál es el significado del significante "mano" hasta que la cadena no está completa. Observen el gráfico de esta página.

Como los significantes sueltos no significan nada, es importante atender a la relación que entablen entre ellos, es decir, a la **cadena significante**.

GRÁFICO DEL SIGNO

	Signo lingüístico	Significante sin significado	Cadena significante 1	Cadena significante 2
Significante Significado	"mano" [Parte del cuerpo. Extremo del brazo]	"mano" [un significante aislado no tiene significado]	"mano" - "resbalar" [Extremo del brazo]	"mano" - "Tarea" [Ayuda]
	Relación biunívoca	No hay significado antes de la cadena	El significado como efecto de relación entre los significantes	

Los filósofos del "lenguaje corriente"

En el siglo XX, algunos filósofos dieron un nuevo enfoque al estudio del lenguaje. Dejando de lado la lengua como sistema abstracto o formal, mostraron que el lenguaje es inseparable de las situaciones concretas de comunicación. Por ejemplo, frases como *Te doy mi palabra* no solo reflejan un uso correcto del código de la lengua, sino que también instalan una relación de compromiso entre quien la dice y quien la oye. Dado su interés por el uso contextual del lenguaje, se llama a estos pensadores **"filósofos del lenguaje corriente"**.

Wittgenstein y los juegos de lenguaje

Ludwig Wittgenstein (1889-1951) fue un filósofo, matemático y lingüista austríaco. En el inicio de sus investigaciones buscó develar la estructura lógica subyacente al lenguaje común, concibiendo que este era por naturaleza imperfecto. Luego, Wittgenstein abandonó esa idea y afirmó que no hay una esencia oculta que revelar detrás del lenguaje corriente, sino que es importante atender a sus usos concretos: ¿para qué usamos el lenguaje, cuándo, cómo? Por ejemplo, si por la calle nos preguntan la hora, miramos el reloj y respondemos. Pero si estamos en el teatro y un actor pregunta la hora, nadie del público responde. Pero ¿por qué, si la frase fue la misma?

Para responder, Wittgenstein acuñó el concepto de **juegos de lenguaje**: los usos del lenguaje pueden ser comparados con juegos con reglas. Entender una palabra no es comprender su significado, sino remitirla a su funcionamiento dentro de un juego, es decir, conocer cómo se usa en ciertos contextos. Ejemplos de juegos de lenguaje son: dar y recibir órdenes; contar chistes; dar informaciones; describir objetos o situaciones; formular hipótesis; agradecer; rezar; cantar; etcétera.

Para Wittgenstein, el lenguaje no equivale a significados acumulables en un diccionario, sino que hablar es una actividad inseparable del resto de nuestras actividades cotidianas.

Austin: cuando decir es hacer

El filósofo británico **John Austin** (1911-1960) fue crítico respecto de la idea de que las únicas funciones del lenguaje fueran describir o representar. Los filósofos que suscribían esa idea se preocupaban por determinar si el contenido de una frase era verdadero o falso en relación con el objeto o situación al que referían. En cambio, Austin encontró usos del lenguaje que no representan nada, sino que implican a la vez decir algo y hacer algo. Por ejemplo, cuando el juez de paz dice los declaro unidos en matrimonio, pronuncia una frase, pero también transforma la relación entre dos personas, que pasan de ser solteras a estar casadas. Declarar es un ejemplo de lo que Austin llama verbo performativo, es decir, verbos que significan una acción y la realizan a la vez. Otros ejemplos son prometer, jurar o autorizar.

Al igual que Wittgenstein, Austin pensaba que el lenguaje no es únicamente un medio de representación, sino una fuerza activa que estructura y transforma la experiencia humana.

EN TODO ENUNCIADO SE PUEDEN DISTINGUIR TRES ACTOS

Locucionario: lo dicho, regido por las reglas gramaticales;

Ilocucionario: aquello que hace lo dicho: negar, afirmar, prometer, bautizar, inaugurar, etcétera;

Perlocucionario: el efecto que provoca sobre el interlocutor: hacer saber, conmover, asustar, etcétera.

ACTIVIDADES

1. Redacten tres situaciones donde la misma frase o signo se inscriba en distintos "juegos de lenguaje". Como ayuda, retomen el ejemplo del regimiento y la obra de teatro que está en el texto.

2. Completen la lista de verbos performativos con otros que se les ocurran. ¿En qué situaciones funcionan?